Jean Chr. Morell
Ups. 1779.
dat
amico suo & fautori singulari
Alberto Flore

Joutes et Tournoi

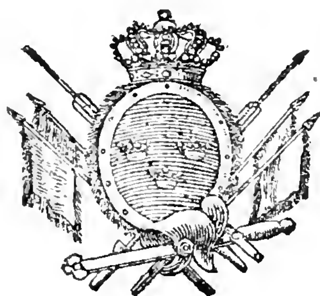
Tenus par

LE ROI

Et

Son Alteſſe Royale
Monſeigneur
LE DUC DE SUDERMANNIE,

A Stockholm le 29 *Maji* 1777.



De l'Imprimerie Royale.

De tous les Divertiſſemens, que les Princes prennent pour occuper agréablement leur Cour et ſe délaſſer des travaux toujours renaiſſans de leurs places, les Tournois ſont, ſans contredit, les plus anciens et qui réuniſſent les plus d'avantages: non ſeulement parcequ'un plus grand nombre de perſonnes, jusqu'au peuple même, y peuvent prendre part: mais parceque ce divertiſſement, en fortifiant le corps, éleve l'ame, par la noble émulation qu'elle donne à un chacun, de ſe montrer avec plus d'avantage et d'adreſſe, dans ces jeux publics et guerriers, entretient dans la Nobleſſe cet eſprit guerrier, et cette émulation d'honneur, ſi néceſſaire pour cette claſſe de citoyens, principalement deſtinée à défendre l'etat, et empêche cette molleſſe, que les moeurs du ſiecle d'aujourdhui ſemblent inſenſiblement introduire, et qui affoiblit le corps et enerve l'ame.

Comme les Spectateurs ſont obligés d'être placés ſur les échaffauds, qui entourent les lices, longtems avant que les Quadrilles des Tenans et des Aſſaillans arrivent; on a cru faire plaiſir, en faiſant précedér, la relation de l'ordre des Marches et la deſcription des Deviſes, d'un court récit des anciens Tournois, qui leur donnera plus de facilité, pour comprendre l'origine des diverſes cérémonies, qu'ils verront pratiquer.

Les Tournois, qui ont ſuccedé aux Jeux publics des Grecs et des Romains, tirent leur origine de l'Allemagne, où ils ont déja été d'uſage dans le neuvieme ſiecle. Cet éxercice guerrier, réſervé aux Princes et aux ſeuls Chevaliers, s'exécutoit tous les ans dans presque toutes les Cours de l'Europe. Le Prince qui vouloit donner ce divertiſſement à ſa Cour, en faiſoit publier la tenue,

plusieurs mois avant, dans quelque Bal ou Assemblée publique, par le Roi d'Armes, suivi de plusieurs Héraults ou Poursuivans d'Armes; Il invitoit par son Cartel tous les Chevaliers de ses états et ceux des pays voisins, à venir montrer leur adresse et mesurer leur courage avec les Chevaliers de sa Cour: Il avançoit dans ce Cartel quelque Thèse de Galanterie, à l'honneur des Dames, qu'il vouloit soutenir avec ses Chevaliers, et pour être sur de trouver quelqu'adversaire, contre lequel, il pouvoit (sans compromettre sa dignité) se mesurer; il défioit nommement quelque Prince voisin ou quelque Chevalier de sa Cour, d'une réputation et d'une naissance distinguée: Si le Prince ne se trouvoit pas sur les lieux, il lui envoyoit un Hérault d'Armes pour lui porter le Défi et inviter les Chevaliers de la Cour de ce Prince à le suivre au Tournoi; Ces Héraults étoient souvent accompagnés de Chevaliers et même de Dames de la Cour, pour animer les Chevaliers et les exciter, à venir en foule au Tournoi, mériter l'honneur de leurs regards, en faisant montre de leur adresse. Le Prince qui faisoit publier ce Tournoi, s'appelloit le Chef des Tenans, et celui qui acceptoit le Cartel, s'appelloit le Chef des Assaillans. Il renvoyoit le Hérault d'Armes, et par un des siens acceptoit le Cartel; mais s'il étoit présent, il ne faisoit que toucher avec son épée le Bouclier du Chef des Tenans, pour marquer qu'il acceptoit le Cartel, et il n'y faisoit réponse que quelques jours avant le Tournoi; cette réponse étoit portée par le Hérault d'Armes et publiée avec les mêmes solemnités, que le Cartel l'avoit été. Les deux Chefs convenoient des Juges du Camp et de l'heure ou devoit commencer le Tournoi. Le Chef des Tenans se rendoit le premier aux Barriéres et y attendoit le

le Chef des Aſſaillans. Les Juges du Camp aſſiſtoient aux combats ſur un échaffaud, dreſſé pour eux; Ils faiſoient donner les ſignaux néceſſaires pour le commencement et la fin du combat. On leur rendoit les plus grands honneurs et on leur obéiſſoit avec la plus grande exactitude; Ils adjugeoint les prix. Tout étoit rapportéaux Dames dans ces anciens jeux guerriers et galans. Chaque Chevalier avoit la ſienne pour laquelle il combattoit; tout l'honneur qu'il acqueroit, étoit une gloire qui rejailliſſoit ſur elle; il méritoit par la l'honneur de porter ſes couleurs ou de les conſerver. Cette noble galanterie n'avoit rien qui pût avoir trait à la médiſance; auſſi les plus grandes Dames ont ſouvent permis aux plus ſimples Chevaliers de porter leurs couleurs, lorsqu'ils avoient, par des actions éclatantes, merité une réputation diſtinguée. Ainſi du Guesclin *) et Bayard compterent des Princesſes pour leurs Dames. Les Couleurs et les Deviſes, que ces Chevaliers portoient dans les Tournois, ſont l'origine des livrées et des blaſons qui diſtinguent encore la Nobleſſe et qui ſont devenus des marques eſſentielles de ſa condition. Les Dames ayant une ſi grande part à ces jeux, en avoient auſſi toutes les diſtinctions; C'étoit de leur mains que les Vainqueurs recevoient le prix du Tournoi; C'étoit toujours la Dame la plus qualifiée, qui le remettoit au Vainqueur. Ceux qui vouloient pouſſer plus loin la galanterie, courroient pour la Dame qu'ils avoient choiſie, et le prix qu'ils gagnoient, étoit pour elle. Les Dames marchoient alors à cheval à côté des Chevaliers, et portoient ſur leurs habits, les mêmes couleurs qu' elles avoient attachées aux lances des Chevaliers. On trouve cet uſage déja en

 1446

*) Blanche de Bourbon Reine de Caſtille, permit à du Guesclin encore ſimple Chevalier, de la regarder comme ſa Dame.

1446 dans un Tournoi que RENÉE D'ANJOU Roi de Sicile fit tenir ſous le nom de *l'entreprise de la gueule du Dragon.* (Ce Prince étoit de cette maiſon d'Anjou qui appellé par les Papes, conquit rapidement le royaume de Naples et ne le poſſéda que pour le perdre et allumer un feu qui pendant trois ſiecles fit le malheur des François et des Italiens) Cet uſage de courrir pour les Dames a encore reparû de nos jours, quoi qu'à la vérité dans un Carrouſel, où les règles du Tournoi ne ſont pas obſervées. (En 1686 le DAUPHIN, Fils de LOUIS XIV, et le *Duc de Bourbon,* petit fils du Grand Condé, étoient ſuivis de 14 Seigneurs et d'autant de Dames de la Cour, pour qui on devoit courrir.) Les Dames avoient de plus le privilége de faire punir ceux qui leur avoient manqué, ou par des discours ou par des actions; La Veille du Tournoi elles alloient accompagnées des Juges, viſiter les écus des Chevaliers, qu'on expoſoit dans un Cloitre ou dans quelqu'endroit public, et ſi elles trouvoient quelqu'un de coupable, elles le dénonçoient aux Juges en touchant ſur ſon écu. Les Juges examinoient l'accuſation, et ſi elle étoit fondée, ils faiſoient abattre l'écu et le heaume. Le Chevalier à qui ce malheur arrivoit, n'oſoit point ſe préſenter aux barriéres, et ſ'il avoit cette audace, tous les Tournoyeurs ſ'attachoient à lui et le forçoient à ſe rendre; on prenoit ſon cheval, on lui coupoit les ſangles de la ſelle et on le mettoit ſur les barriéres, où il demeuroit pendant tout le jour expoſé aux regards de tout le peuple. Le manque de parole, le prèt à uſure, et la lâcheté de calomnier une femme étoient trois crimes qui ne pouvoient être expiés que par cette punition flétriſſante, tant l'honneur, les moeurs et le déſintéreſſement étoient eſtimés par nos Ancêtres. L'ancien Tournoi conſiſtoit en un combat ſeul à ſeul avec des

maſſes

maſſes d'armes de bois dur, qui répréſentoient celles de fer dont on ſe ſervoit à la guerre, les Chevaliers ſ'en eſcrimoient et tachoient de renverſer leurs adverſaires de cheval ou du moins d'abattre le cimier de leurs caſques; on ſe ſervoit auſſi d'épées, mais il étoit défendu, ſous peine de ne plus être admis à tournoyer, (peine la plus grande qu'on pouvoit infliger à un Chevalier) de les avoir pointues; Les Juges du Camp même avoient ſoin de les épointer; mais on en laiſſoit le tranchant pour donner la facilité de couper le cimier et les différens morceaux de fer qui compoſoient les armures, et par la mettre les Chevaliers hors de combat. Après le combat d'un à un, ſe faiſoit le combat de la mêlée, où tous les Chevaliers combattoient à la fois, ayant leur Chef à leur tête, et ne s'attachoient qu'au Chevalier, qui étoit leur adverſaire; et ce combat à la mêlée n'étoit cependant qu'un à un; Le Chevalier abattu ou vaincu ſortit, ainſi que ſon vainqueur, hors de la lice, ſans que celui ci pût s'attacher à un autre et rendre par là le combat inégal: ce qui étoit contraire au rigide principe d'honneur qui faiſoit l'eſſence et comme la baſe de l'ancienne Chevalerie. Voila en quoi conſiſtoit le véritable Tournoi. Le Lendemain on donnoit les Joutes ou le Combat de la Lance; on courroit les uns contre les autres, et le plus de lances rompues, le plus de Chevaliers déſarçonnés, faiſoient aiſement réconnoitre le vaiqueur. Tels étoient les Tournois et les Joutes des Anciens. On pourroit en citer des éxemples dans l'hiſtoire de France et d'Allemagne. Chez nous, ils ſubſiſtèrent encore jusqu'au tems de GUSTAVE ADOLPHE. On connoit celui ſous le regne de GUSTAVE I:r. où la Veuve du Sénateur *Ryning*, donna ſa main pour prix au Vainqueur du Tournoi. (Elle avoit deux amans, et le plus brave l'épouſa.)

l'époufa.) Celui, où une femme vainquit et désarçonna plufieurs Seigneurs Polonnois, au Sacre de SIGISMOND, eft le dernier dont nous avons des détails. On fait qu'il en a été tenù dans les premiéres annés du Regne de GUSTAVE ADOLPHE, mais on n'en connoit point les circonftances. Ces Tournois caufoient cependant des accidens funeftes et fouvent mortels. Celui ou HENRI II perdit la vie en courrant contre le Comte de *Montgommeri*, fut le dernier en France. On fubftitua à la courfe de la lance contre un autre Chevalier, celle contre la Quintaine; on ajouta encore en Allemagne des Têtes de Turc, qu'on emportoit avec la lance, le dard, le javelot: enfin on y réunit la courfe de la Bague dont les anciens Chevaliers fe fervoient pour f'éxercer, avant de jouter.

Mais en écartant le danger qui fembloit inféparable de ce divertiffement, on y introduifit un luxe, que le fafte des Princes d'Italie et la magnificence des François, augmentèrent au point, que ce divertiffement, étant devenu trop couteux, ne pût être auffi fouvent répeté, et tomba enfin tellement, que dans ce fiecle, il n'y en a eu que deux de remarquables: Celui de Berlin en 1750, et celui que l'Imperatrice de Ruffie donna en 1765. L'Agilité et l'art de mener un cheval, fi néceffaire pour la jeune Nobleffe, qui eft deftinée à fe diftinguer dans les éxercices de la guerre, tomba totalement, et le plaifir de la Chaffe y ayant été fubftitué dans presque toutes les Cours de l'Europe, il ne fut plus queftion de ces Jeux fi chéris par nos Ancêtres. On ne fe donna plus de foin pour apprendre le maniement du cheval, ne pouvant plus briller dans des éxercices, qui n'attiroient plus les regards et les applaudiffemens d'un Sexe fait pour infpirer l'honneur et le défir de la gloire. En rétabliffant ces jeux guerriers, en

en les raménant à leur premiere ſimplicité; peut être verrons nous rétablir cet ancien eſprit, qui ſe diſtingua dans tous les temps, par l'honneur et la valeur. Les éxercices du corps influent plus qu'on ne le croit ſur l'eſprit, et ſi on ne parvenoit qu'à donner à la Jeuneſſe plus d'envie de rendre le corps robuſte et adroit, on gagneroit déja beaucoup, et un ſimple plaiſir deviendroit la ſource d'une grande utilité. Ce petit détail fait donc voir, qu'il faut bien diſtiguer un Tournoi, ſuivi de Joutes, d'un Carrouſel: L'un eſt un combat de Nobleſſe, ſuivi de courſes pour montrer de l'adreſſe; L'autre des Cavalcades magnifiques, deſtinées, pour étaler un grand appareil et améner des courſes, qui ne ſe font pour la plupart que comme une ſuite de la cavalcade, où il faut toujours choiſir des noms étrangers, tirés de l'Hiſtoire ou de la Fable, où il faut faire marcher une grande quantité d'éſtafiers, des animaux extraordinaires, des chevaux de main, et trainer des machines analogues au ſujet qu'on a choiſi, qui pour la plupart du tems ne ſervent qu'à embaraſſer la lice; au lieu qu'au Tournoi, on ne paroit qu'armé et ſous ſon propre nom; le cheval caparaçonné de ſes armes ou de la livrée du Chef de la Quadrille, la ſaye ou jupe avec ſes blaſons, un écuyer portant la banniére; enfin ou l'on conſerve avec une noble ſimplicité tout ce qui peut être flatteur pour un Gentilhomme. Les Eſpagnols ont ſeuls de nos jours conſervé ces uſages, et leurs Parecas qui ſe font encore aujourdhui ſont une foible image de la noble ſimplicité qui regnoit autrefois dans ces jeux militaires. C'eſt un Tournoi pareil qu'on renouvelle aujourdhui; on a ſimplement ſubſtitué des armes moins dangereuſes, à celles des anciens, et on eſt convenu des differens tours, que chaque

Chevalier doit faire dans le Combat de la Mélée, pour éviter les accidens que le froiſſement des chevaux pourroit occaſionner; mais on a conſervé pour les yeux, l'image entiére du Tournoi. Au lieu de Rompre la Lance, contre ſon adverſaire, on a ſubſtitué de la rompre, contre la Quintaine, qui ne demande non moins d'adreſſe, mais contre laquelle il n'y a pas de danger à courir. C'eſt le deſſein de la premiére et derniére journée, où les Chevaliers paroitront, armés de toutes piéces. Les deux autres jours ſe feront les Courſes des Têtes et des Bagues, à l'inſtar des Joutes qui ſe faiſoient toujours entre les Tournois. Ces deux jours le Roi a jugé à propos de faire quitter l'armure au Chevalier, et de mettre un Pourpoint, ſait de la maniere qu'on les portoit il y a 200 ans, aux derniéres joutes qui ſe ſont faites en Suede; cet habillement leſte, commode et avantageux, ne peut être regardé comme un habillement étranger, puisqu'il eſt encore conſervé dans tous les grands Ordres de Chevalerie qui ſubſiſtent aujourdhui en Europe, et que nos Princes le portent dans les grandes cérémonies, comme le plus noble et le plus convenable.

On va maintenant paſſer à la deſcription des Quadrilles, de leurs Chevaliers, de leurs Noms et Deviſes, et des Courſes; pour que les Spectateurs qui, à la diſtance ou ils ſont placés, parmi le grand nombre de Chevaliers qui ſe préſenteront à leurs yeux, auroient de la peine à les réconnoitre, puiſſent les diſtinguer à meſure qu'ils paſſeront devant eux.

Tenans :

LE ROI.

Chevaliers,

M:r le Comte DE STENBOCK.
M:r le Comte DE POSSE.
M:r le Comte DE FERSEN.
M:r le Comte D' HAMILTON.
M:r le Comte DE SINCLAIR.
M:r le Baron D' OXENSTIERNA.
M:r le Baron DE KRUSE.
M:r le Baron DE STACKELBERG.
M:r le Baron DE LANTINGSHAUSEN.
M:r le Baron D' EHRENSVÄRD.
M:r DE SILFVERSPARRE.
M:r D' AMINOFF.

Tous les Chevaliers Tenans, dont le Roi eſt le Chef, font porter leur Lances, par les Pages du Roi; Ils ont la livrée de Suede, qui eſt bleu de Roi et jaune citron, galonnée en or et argent; Ils ont des pourpoints bleus, tailladés de gros de Naples jaune, les pouſſes de leurs manches de même que les liſiéres, de grandes écharpes de taffetas jaune, renouées par de grandes cocardes et garnies de paſſemens d'argent, les hauts de chauſſes de même que l'habit ſont galonnées ſur toutes les tailles d'un galon large d'argent, bordé de galon d'or; des bottines noires à grands canons, bordées de rouge, une fraiſe de gaze, bien bouffſante autour du col, une toque noire, élevée du côté gauche, avec un bouquet de plumes blanches et noires; Les caparaçons des Chevaliers ſont bleus et or, avec de grandes panaches blanches ſur la

tête du cheval, d'ou fort une maffe de héron. Le Cheval du Roi eft caparaçonné de velours bleu, tirant fur le violet, femé de couronnes d'or, le tout bordé d'un large bord d'hermine et rélevé d'une riche campanne d'or. La bride et l'ornement de tête du cheval, font enrichis de diamans; une panache de plumes blanches, d'ou fort une grande maffe de héron, forment l'ornement de la tête du cheval. Le Roi eft armé de pied en cap, d'une cuiraffe dorée, par deffus laquelle S. M. porte le Cordon Bleu. Le Roi a le cafque en tête, la vifiére baiffée; au deffus du cafque eft une Couronne Royale, d'ou fort un lion d'or, qui forme le cimier du cafque; de belles panaches et une maffe de héron, attachés fur le derriére de la tête du cafque; la faye du Roi eft de fatin violet, toute brodée de couronnes d'or et de perles fines. Le Roi porte une maffe d'armes à la main. Les Chevaliers de la Suite du Roi, font, de même que leur Chef, armés de pied en cap. Les Comtes portent des Couronnes de Comte, les Barons des Couronnes de Baron, et les Simples Gentils-hommes les bourlets ou le tortille de la couleur du blafon de leurs armes; leurs cuiraffes font bleues et les ornemens font dorés; Ceux qui ont des Ordres de Chevalerie les portent fur leurs cuiraffes; et comme tous les Chevaliers auront la vifiére baiffée, on ne peut les diftinguer qu'au Cimier de leur Cafque; C'eft pourquoi il eft néceffaire de les défigner ici, pour que les Spectateurs ayent la facilité de les reconnoitre à mefure qu'ils pafferont.

Le Comte *de Stenbock* a pour cimier, un bélier de fable entre deux cornes de buffle, mi-partie d'or et de fable.

Le Comte *de Poffe,* deux bras d'argent, qui foutiennent une muraille triangulaire de gueules.

Le

Le Comte *de Ferſen* porte pour cimier, trois fleurs de gueules dont les tiges ſont d'argent à fleur de ſinople.

Le Comte *d' Hamilton* porte un arbre, dont le tronc de couleur naturelle eſt traverſé d'une ſcie d'argent et les feuilles ſont de ſinople.

Le Comte *de Sinclair* porte un coq de gueules.

Le Baron *d' Oxenſtierna*, deux cornes de boeuf de gueules.

Le Baron *de Kruſe*, une aile d'aigle de ſable entre deux cornes de buffle, mi-partie d'or et de ſable, chaque corne ornée de trois feuilles de ſinople de la ſorme d'un trefle.

Le Baron *de Stackelberg*, deux troncs à feuilles de ſinople, entre lesquels ſe tient élevé un lion couronné, d'or.

Le Baron *de Lantingshauſen*, deux bois de cerf en ſautoir, une roſe d'argent au milieu.

Le Baron *d' Ehrenſvärd*, deux bras armés d'argent ſoutenant une grenade d'artifice d'or, liſeré de ſable.

Monſieur *de Silfverſparre*, trois plumes d'autruche, deux de gueules, une de ſable.

Monſieur *d'Aminoff*, deux étendards, en ſautoir; au milieu un cerf naiſſant de couleur naturelle.

Leurs Sayes ſont parſemées de leurs armoiries. Ils portent ſur leur Banniéres les armes de leur maiſon; ſavoir:

Le Comte *de Stenbock*, echiqueté d'or et de ſable, le chef d'or a un belier naiſſant de ſable.

Le Comte *de Poſſe*, une muraille de gueules en champ d'argent.

Le Comte *de Ferſen*, trois bandes d'argent en champ d'azur, ſur le tout un poiſſon d'argent volant de la gauche

à la droite couronnée d'or, et tenant une bague dans ſa bouche.

Le Comte *d' Hamilton*, un croiſſant entre trois roſes, le tout d'argent en champ de gueules.

Le Comte *de Sinclair*, d'argent, a une croix dentelée de ſable.

Le Baron *d' Oxenſtierna*, deux cornes de boeuf de gueules en champ d'or.

Le Baron *de Kruſe*, mi-partie d'or et d'argent; une roſe et demi de gueules en champ d'argent, une aile d'aigle en champ d'or.

Le Baron *de Stackelberg*, deux troncs à branches de ſinople ſur une montagne de ſinople, en champ d'or.

Le Baron *de Lantingshauſen*, au chef d'argent a une maiſon de gueules, le bas de ſinople a une riviére d'argent et un cerf de couleur naturelle.

Le Baron *d' Ehrenſvärd*, au chef de gueules, au bas d'azur, à une bande d'or ſur le tout; une grenade d'or liſeré de ſable en champ de gueules, un glaive d'argent en champ d'azur.

Monſieur *de Silfverſparre*, une bande de gueules en champ d'azur, marquée de trois chevrons d'argent.

Monſieur *d' Aminoff*, écartelé: le ſecond, le troiſiéme d'or a un cerf de couleur naturelle; premier et quatriéme de gueules, a une couronne de Comte et deux étendars en ſautoir, le tout d'or.

Sur les Ecus des Chevaliers de la Quadrille du Roi, ſe voyent les Emblemes et Deviſes ſuivantes:

LE ROI.

Un VASA d'or, avec cette legende:

Veterum non immemor Parentum.

LE COMTE DE STENBOCK.

Un autel antique, ſur lequel eſt poſé un ençenſoir, et ce mot pour legende,

Virtuti.

LE COMTE DE POSSE.

Un aigle qui vole avec des foudres dans ſes ſerres, et cette legende,

Quo Jussa Jovis.

LE COMTE DE FERSEN.

Une palme de la Victoire, et ce mot,

Spero.

LE COMTE D'HAMILTON.

Un trophée compoſé d'armes propres pour la guerre, et de lances et javelots, néceſſaires aux joutes, avec cette legende,

Utroque Certamine.

LE COMTE DE SINCLAIR.

Une lance d'or, et ces mots,

Virtus Poteſt eniti.

LE BARON D'OXENSTIERNA.

Un taureau dont les yeux étincellent d'ardeur, avec cette legende,

Viribus Audax.

LE BARON DE KRUSE.

Un faucon dans ſon appareil de chaſſe, laché, et ces mots pour legende,

Docili Audacia.

LE BARON DE STACKELBERG.

Un rocher, battû des flots avec ces paroles Suedoiſes pour legende,

Hvarken Trotſa eller Vika.

LE BARON DE LANTINGSHAUSEN.

Une étoile fixe, et pour legende

Oföränderlig.

LE BARON D'EHRENSVÄRD.

Une flamme, avec ces mots,

A Puritate Splendor.

M:R DE SILFVERSPARRE.

Une pyramide, avec un cep de vigne, qui l'entoure, et pour legende,

Te Stante Virebo.

M:R D'AMINOFF.

Une gazelle qui ſe refugie auprés d'un éléphant, et ces mots pour legende,

In hujus Tutela, Felicitas.

Aſſaillans :

Aſſaillans :

MONSEIGNEUR LE DUC DE SUDERMANNIE.

Chevaliers,

M:r le Comte STEN DE LEWENHAUPT.
M:r le Comte CHARLES EMILE DE LEWENHAUPT.
M:r le Comte DE DÜCKER.
M:r le Comte DE HORN.
M:r le Baron DE WACHTMEISTER.
M:r le Baron DE LIEWEN.
M:r le Baron DE RÅLAMB.
M:r le Baron D' ESSEN.
M:r le Baron DE GEER.
M:r le Baron DE RAMMEL.
M:r DE RIBBING.
M:r DE TOLL.

Tous les Chevaliers Aſſaillans, dont Monſeigneur le Duc de Sudermannie eſt le Chef, font porter leurs lances par les Pages de S. A. R. Ils portent la livrée du Prince, qui eſt jaune, noire et bleue; Ils ont des pourpoints jaunes, tailladés de gros de Naples bleu et noir; les liſiéres ſont de taffetas, moitié noir, moitié bleu, renouées avec de grandes cocardes de même, garnies de petits paſſemens d'argent; les hauts de chauſſes de même que le pourpoint; le tout galonné ſur toutes les tailles d'un large galon d'or bordé de galon d'argent, une fraiſe de gaze, une toque noire rélevée du coté gauche avec un bouquet de plumes. Les caparaçons des Chevaliers ſont jaunes, noires, or et argent, avec des panaches ſemblables à ceux de la Premiere Quadrille. Celui

de

de S. A. R. eſt de velours jaune parſemé de griffons noirs, le tout bordé d'hermine, rélevé d'une belle campanne d'or, la bride et l'ornement de la tête noir et or; une panache de plumes blanches d'où ſort une maſſe de héron, ſur la tête du cheval. Le Prince eſt armé de pied en cap, d'une armure dorée, dont les clous et la doublure ſont noirs; ſur ſon caſque, dont la viſiére eſt baiſſée, il porte la Couronne Ouverte des Princes de Suede, d'où ſort pour cimier un griffon de ſable armé d'or; la ſaye du Prince eſt de ſatin jaune brodée de griffons noirs; une panache blanche rélevée d'une maſſe de héron orne le derriére de ſon caſque. S. A. R. porte à la main une maſſe d'armes. Les Chevaliers de ſa Quadrille ſont armés de pied en cap; Ils portent des armures noires dont les ornemens ſont dorés.

Pour Cimiers de leurs Caſques

Les Comtes *de Lewenhaupt* portent un lion qui ſe dreſſe, de gueules à mi-corps, et le bas d'or; il tient dans chaque patte un ſerpent de ſable.

Le Comte *de Dücker*, deux bras élevés et armés, mi-partie azur et argent, avec des banderolles de même; les mains ſoutiennent un ſoleil d'or.

Le Comte *de Horn*, deux cornes de ſable.

Le Baron *de Wachtmeiſter*, dixhuit étendards flottans, le premier d'or, le ſecond de gueules, et ainſi de ſuite alternativement.

Le Baron *de Liewen*, un Chevalier debout à mi-corps armé de toutes pieces, qui tient dans ſa main gauche un bâton de commandement d'argent; une écharpe de gueules paſſe ſur ſa cuiraſſe de la gauche à la droite.

Le

Le Baron *de Rålamb,* un chevreuil à mi-corps de couleur naturelle.

Le Baron *d'Essen*, un hibou de couleur naturelle, entre deux ailes étendues, la premiére de gueules, la seconde d'azur.

Le Baron *De Geer,* un demi bouc, d'argent.

Le Baron *de Rammel*, trois tortilles ou bourrelets, mi-partie gueules et argent.

M:r *de Ribbing*, une feuille de pique d'or entre deux cornes, mi-partie gueules et or.

M:r *de Toll*, deux ailes étendues d'autruche à côté l'une de l'autre, d'or.

Les Sayes des Chevaliers sont semées de leurs armes; et sur leurs Banniéres sont brodés les blasons suivans de leurs armoiries.

Les Comtes *de Lewenhaupt,* trois têtes de lion d'or, en champ d'azur.

Le Comte *de Dücker*, cinq bandes d'azur en champ d'argent.

Le Comte *de Horn*, une corne de sable en champ d'or.

Le Baron *de Wachtmeister*, écartelé: le premier d'azur, le second d'or; sur le premier, un pied d'aigle entre deux étoiles à six pointes, deux au dessus et une au dessous, le tout d'argent; sur le second, un sabre.

Le Baron *de Liewen*, sept étoiles à cinq pointes et trois fleurs de lys d'or, en champ de gueules.

Le Baron *de Rålamb,* une bande d'or, et un chevreuil de couleur naturelle.

Le Baron *d'Essen*, un hibou de couleur naturelle, debout sur un tronc d'arbre en champ d'azur.

Le Baron *De Geer*, cinq losanges de gueules et sur celle du milieu trois fleurs de lys d'or.

Le Baron *de Rammel*, un écusson, au chef duquel une étoile d'or à cinq pointes, le bas échiqueté d'argent et d'azur.

Monsieur *de Ribbing*, trois feuilles de pique d'or, en champ d'azur.

Monsieur *de Toll*, écartelé de gueules et d'argent; sur le premier et le troisiéme un lion d'or, sur le second et le quatriéme une riviere d'azur, mise en bande.

Sur les Ecus des Chevaliers de cette Quadrille on voit les Emblemes et Devises suivantes:

S. A. R. M:gr Le Duc De Sudermannie.

Une pierre cubique en forme d'autel, sur un pavé de marbre blanc et noir, et une Couronne Royale, posée sur la pierre, avec ces mots pour legende:

Illam Defendere Juvat.

Le Comte Sten de Lewenhaupt.

Un glaive antique, et ces mots pour legende,

Non nisi Victor Redit.

Le Comte Charles Emile de Lewenhaupt.

Une equerre, avec ces mots,

Norma Tutissima Virtus.

Le Comte de Dücker.

Une pierre cubique, avec la legende,

Quocunque jactatur idem.

Le

LE COMTE DE HORN.

Une couronne de laurier, avec ces mots,

Certamen excitat.

LE BARON DE WACHTMEISTER.

Une lampe allumée, ſur un trépied antique avec cette legende,

Nec Falſo, nec Alieno.

LE BARON DE LIEWEN.

Un bras armé, et ces mots,

Si qua fors adjuvet.

LE BARON DE RÅLAMB.

Un cheval dans un pré, et la legende,

Paci Belloque paratus.

LE BARON D'ESSEN.

Une flêche, partie de l'arc, et ces mots,

Neſcit reverti.

LE BARON DE GEER.

Ces paroles Suedoiſes, ſur le ſimple écu ſans corps de deviſe:

Skal Tecknas af Framtiden.

LE BARON DE RAMMEL.

Une tête de mort, avec deux os, en ſautoir, et cette legende,

Sine Metu.

M:r de Ribbing.

Un bras armé, tenant une maſſe d'armes et une branche d'olivier, avec ces mots pour legende,

Utrum Libet.

M:r de Toll.

Un ſoleil, et une lune dans ſon plein, avec cette legende,

Non in Deviis.

Meſſieurs les Juges du Camp ſ'étant aſſemblés dans la Cour du Chateau feront donner par une fanfare de trompettes et de timballes, ſignal au Maréchal de Camp Général de ſe tenir prêt à marcher, et aux Quadrilles de monter à cheval. Ils ſe mettront immédiatement après en marche et paſſeront le Pont des Vaiſſeaux pour ſe rendre les premiers aux Barriéres et monter à leur Tribune avant l'arrivée des Quadrilles.

Le Roi a donné rendez-vous à ſes Chevaliers et à tout ſon équipage ſur la Place de Fer qui eſt devant la Banque. Monſieur le Maréchal de Camp Général ſ'y rendra de même.

Monſeigneur le Duc de Sudermannie a donné rendez-vous à ſes Chevaliers au Riddarholm à l'Hotel des Francmaçons. Dès qu'ils entendront la fanfare qui ſert de ſignal pour la marche de Meſſieurs les Juges du Camp, ils y répondront par une fanfare pareille et feront monter à cheval leurs Chevaliers.

Marche des Juges du Camp.

Un Detachement des Chevaux Légers de la Garde.

Un Timbalier, à la livrée du Roi.

Six

Six Trompettes.

Deux Héraults d'Armes de Suede, revêtus de leurs cottes d'armes, le caducée en main.

Les quatre Banniéres des Juges du Camp, portées par quatre écuyers, Officiers de Cavalerie.

Les quatre Juges du Camp marchans sur une ligne, ceux nommés par le Roi à la droite; ceux nommés par Monseigneur le Duc de Sudermannie à la gauche, Messieurs les Comtes *de Horn*, *de Gyllenstierna*, *de Bielke* et *de Fersen*, Sénateurs de Suede et Chevaliers du Séraphin, dans leurs habits de l'Ordre, leurs chevaux ayant des caparaçons pareils à l'habit.

Quatre Pages portans des écus ou sont peintes les armes de leurs maisons.

Un Détachement des Chevaux Légers de la Garde.

Messieurs les Juges du Camp feront le tour des Lices et iront descendre des deux cotés de la Tribune qui leur est destinée; Ils monteront par les deux escaliers, précédés de leurs Pages et suivis de leurs Banniéres; Leurs Pages attacheront au dessus de leurs sieges leurs Ecus, et les Banniéres se tiendront sur les premiers dégrés de l'escalier qui aboutit à la tribune: Les Chevaux Légers qui leur ont servi d'escorte, se separeront en quatre et iront ce porter aux quatre coins de la Place pour garder l'entrée des rues, qui y aboutissent.

On verra en même tems arriver le Maréchal Général du Camp, Comte *Fredric de Horn*, Lieutenant Général des Armées du Roi et Colonel de son Regiment de Corps Cavalerie, précédé d'un Timbalier et de Six Trompettes à la livrée du Roi; Ils sont suivis de 24 Concertans, à la livrée du Maréchal Général, qui est cramoisie, tailladée de bleu, galonnée d'argent; Ensuite on verra paroitre deux Héraults

Héraults d'Armes de Suede, revêtus de leurs cottes d'armes de velours bleu, femées de couronnes d'or. 30 Eftafiers ayant des pourpoints cramoifis, tailladés de bleu, galonnés d'argent fur toutes les coutures, portans les Lances, les Têtes, les Bagues pour les Joutes, marcheront fur trois lignes. Le Maréchal Général environné de fes Aides de Camp arrivera le dernier. Il eft vêtu d'un habit de velours noir à l'Espagnol, tailladé et doublé de fatin couleur de feu et richement garni de point d'Efpagne d'or; Il a fur la tête une toque de velours noir, avec de fort belles plumes; Il monte un cheval blanc de l'Ecurie du Roi, caparaçonné d'une houffe, couleur de feu, brodée en or et argent; fes Aides de Camp font tous habillés à l'ancienne mode de Bourgogne, et leurs chevaux ornés de panaches. Il eft précédé d'un Ecuyer, portant la Banniére et fuivi d'un Page, portant fa Lance et fon Ecu. Après avoir vifité les Lices, il entrera dans le Camp où il fera fa Comparfe devant la Tribune des Reines. Une fanfare fuivie d'une chamade attirera bientôt les yeux vers la Rue de Horn où Le Roi fuivi de fes douze Chevaliers tenans le pas fera arrivé et demandera par ce fignal l'entrée du camp.

S. M. après f'être rendue dans fon équipage ordinaire à la Banque, où Elle a fixé le rendez-vous, et f'y être fait armer, prendra fa marche par le Pont de l'Eclufe, traverfera la Place du Sud et marchera le long de la Rue de Horn dans cet ordre:

Un Timbalier.
Six Trompettes.
Le Pennon du Roi.
Deux Héraults d'Armes.
Le Roi d'Armes.

Deux

Deux Pages de l'Ecurie du Roi.

Quatre Ecuyers du Roi portans la Lance, le Javelot, l'Epée, l'Ecu, de S. M.

Douze Hallebardiers de la Garde du Roi, précédés de Fifres et de Tambours.

La Banniére Royale.

LE ROI environné de 24 de Ses Gardes du Corps à pied, la carabine haute, leur Officier à cheval marchant à leur tête.

Deux Aides de Camp du Roi.

Douze Hallebardiers de la Garde.

Les Banniéres du Comte *de Stenbock* et du Comte *de Posse*.

M:r Le Comte DE STENBOCK. M:r le Comte DE POSSE.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *de Fersen* et du Comte *d'Hamilton*.

M:r Le Comte DE FERSEN. M:r le Comte D'HAMILTON.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *de Sinclair* et du Baron *d'Oxenstierna*.

M:r Le Comte DE SINCLAIR. M:r le Baron D'OXENSTIERNA.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Kruse* et du Baron *de Stackelberg*.

M:r le Baron DE KRUSE. M:r le Baron DE STACKELBERG.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Lantingshausen* et du Baron *d'Ehrensvärd*.

M:r le Baron DE LANTINGSHAUSEN. M:r le Baron D' EHRENSVÄRD.

Leurs Pages.

Les Banniéres de Messieurs *de Silfversparre* et *d'Aminoff*.

M:r DE SILFVERSPARRE. M:r D'AMINOFF.

Leurs Pages.

Le Roi avec ses Chevaliers étant arrivé dans cet ordre à la Barriére qui est posée à l'endroit où la Rue de Horn aboutit à la Place, fera sonner une fanfare, qui, suivie d'un appel, servira de Signal pour le Maréchal de Camp Général, de demander l'entrée du Champ pour le Roi, à Messieurs les Juges du Camp, qui ordonneront au Maréchal de Camp Général, de faire ouvrir les Barriéres pour le Roi, et d'envoyer deux de ses Aides de Camp qu'ils feront acompagner de leur Héraults d'Armes et précéder de leurs Trompettes et Timbales: La Barriére étant ouverte, les Timbales et Trompettes de Messieurs les Juges ouvriront la marche, suivis des deux Héraults d'Armes; les deux Aides de Camp se mettront à la tête de toute la marche pour la conduire. Le Roi avec ses Chevaliers étant ainsi entré fera le tour des Lices et passera sous la Tribune des Reines: Le Roi entrera ensuite dans le Champ, par la gauche à compter de la Loge Royale et ayant fait le tour du champ, le coupera par le milieu et s'avancera Seul au milieu du champ. Les douze Chevaliers de sa Quadrille se sépareront et par une marche diagonale se rendront des deux côtés de S. M. en observant de ne pas déranger le rang qu'ils tiennent entr'eux. Le Pennon du Roi se mettra au milieu des six Chevaliers de l'aile droite, et la Banniére Royale fera un mouvement semblable et ira se placer dans le milieu des six Chevaliers de l'aile gauche. Les Banniéres parti-

particuliéres feront en feconde ligne derriére leurs Chevaliers, les Pages fur les ailes, les Trompettes et Timbales devant eux en premiére ligne; Les Gardes du Corps et Hallebardiers de la Garde en demi cercle à la droite et à la gauche. En troifiéme ligne les Timbales et Trompettes du Maréchal Général; des deux côtés les Eftaffiers et la Mufique. Les Aides de Camp voltigeront autour de la Lice, pour tenir la main que tout aille en ordre. Une fanfare accompagnée de tous les Choeurs de Mufique et de toutes les Timbales et Trompettes fe fera entendre. Le Roi d'Armes de Suede criera à haute voix: *Illuftres Chevaliers vuidez le champ.* Le Roi fe remettra avec tous les Chevaliers de fa Quadrille en mouvement, et par une marche affés difficile mais qui formera un coup d'oeil agréable, fortira de la Lice et ira fe placer du côté droit de la Tribune des Reines, devant le Baldaquin où font attachés l'Ecu du Roi et ceux de fes Chevaliers.

Pendant ce tems, les Affaillans arrivés à l'éntré de la place par la rue S:t. Paul, ayant, comme les Tenans, donné un Signal au Maréchal de Camp Général pour lui demander le champ, et ayant été reçus par un de fes Aides de Camp, accompagné des deux Heraults d'Armes du Maréchal Général, précédés de fes Timbales et Trompettes, entreront dans la Place et feront le tour des lices, ainfi que les Chevaliers Tenans l'ont fait. Monfeigneur le Duc de Sudermannie qui a donné rendez-vous à fes Chevaliers au Riddarholm à l'Hotel des Francmaçons, ayant pris fa marche par la Grande Rue Neuve, la Petite Eclufe, le Gothgata et la Rue S:t Paul, fera obferver l'ordre fuivant:

Marche des Chevaliers Aſſaillans.

Un Timbalier.

Six Trompettes.

Le Pennon de S. A. R.

Deux Héraults d'Armes revêtus de leurs cottes d'armes de ſatin jaune, brodées de griffons noirs rélevés d'or.

Quatre Pages de S. A. R. portans ſa Lance, ſon Ecu, ſon Dard et ſon Javelot.

Douze Hallebardiers de S. A. R.

La Banniére de S. A. R.

Monſeigneur LE DUC de SUDERMANNIE, Chef des Aſſaillans.

Douze Hallebardiers de S. A. R.

Les Banniéres des Comtes *Sten* et *Charles Emile de Lewenhaupt*.

M:r le Comte STEN DE LEWENHAUPT. M:r le Comte CHAR. EM. DE LEWENHAUPT.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *de Dücker* et du Comte *de Horn*.

M:r le Comte DE DÜCKER. M:r le Comte DE HORN.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Wachtmeiſter* et du Baron *de Liewen*.

M:r le Baron DE WACHTMEISTER. M:r le Baron DE LIEWEN.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Râlamb* et du Baron *d'Eſſen*.

M:r le Baron DE RÂLAMB. M:r le Baron D'ESSEN.

Leurs Pages.

Les

Les Banniéres du Baron *De Geer* et du Baron *de Rammel.*
M:r le Baron De Geer. M:r le Baron de Rammel.
Leurs Pages.

Les Banniéres de M:r *de Ribbing* et de M:r *de Toll.*
M:r de Ribbing. M:r de Toll.
Leurs Pages.

Monſeigneur Le Duc de Sudermannie avec ſes Chevaliers ayant fait le tour des lices et après être entré dans le champ, ayant fait ſa Comparſe devant la Tribune des Reines, ſortira du champ et ira ſe porter avec ſa Quadrille à l'autre bout du champ devant le Baldaquin où ſont attaché l'Ecu de S. A. R. et ceux de ſes Chevaliers.

Monſieur le Maréchal de Camp Général fera fermer les barriéres et précédé de ſa Banniére accompagnera le Roi d'Armes de Suede, qui ira recevoir des mains du Chef des Tenans le Défi; le Roi d'Armes l'ayant reçu et le Maréchal de Camp ayant fait ouvrir les Barriéres, pour donner l'entrée aux Héraults d'Armes et au Pennon du Chef des Tenans, ils traverſeront le champ, précédés du Pennon du Roi, de ſes Trompettes et Timbales et de ſes Héraults d'Armes, et iront à l'oppoſite publier le Défi et le remettre au Chef des Aſſaillans, tandis qu'un Hérault d'Armes ſ'avancera vis à vis de la Loge Royale, pour en faire de même la publication. La même cérémonie ſe pratiquera pour rendre la Réponſe qu'enverra le Chef des Aſſaillans par deux de ſes Héraults d'Armes, qu'il fera accompagner de même. Après que ces publications feront achevés, le Maréchal de Camp Général fera fermer les Barriéres et ſortira du champ; et le Roi d'Armes ayant crié à haute voix: *Preux Chevaliers! armez vous! le Tournoi va commencer*: Meſſieurs les Juges du Camp

ayant par des Trompettes donné le ſignal, le Tournoi commencera par le Combat à la Maſſe d'Armes.

Un Chevalier de chaque trouppe entrera au ſignal au galop et après avoir donné trois coups de maſſe continuera d'en donner à ſon adverſaire en tournant, jusqu'au ſignal pour ſortir du champ; Il ſera remplacé par deux autres Chevaliers.

Ordre des Combats:

On obſervera, les jours ſuivans, dans les courſes, le même ordre.

LE ROI Combattra et Courrera contre Monſeigneur le DUC DE SUDERMANNIE.

Monſieur le Comte *de Stenbock* contre Monſieur le Comte *Sten de Lewenhaupt.*

Monſieur le Comte *de Poſſe* contre Monſieur le Comte *Charles Emile de Lewenhaupt.*

Monſieur le Comte *de Ferſen* contre Monſieur le Comte *de Dücker.*

Monſieur le Comte *d'Hamilton* contre Monſieur le Comte *de Horn.*

Monſieur le Comte *de Sinclair* contre Monſieur le Baron *de Wachtmeiſter.*

Monſieur le Baron *d'Oxenſtierna* contre Monſieur le Baron *de Liewen.*

Monſieur le Baron *de Kruſe* contre Monſieur le Baron *de Rålamb.*

Monſieur le Baron *de Stackelberg* contre Monſieur le Baron *d'Eſſen.*

Monſieur le Baron *de Lantingshauſen* contre Monſieur le Baron *De Geer.*

Monſieur le Baron *d'Ehrenſvärd* contre Monſieur le Baron *de Rammel.*

Monſieur

Monſieur *de Silfverſparre* contre Monſieur *de Ribbing*.
Monſieur *d'Aminoff* contre Monſieur *de Toll*.

Le Second Combat ſe fera au Javelot, à l'Epée et au Piſtolet. Un Chevalier de chaque Quadrille, au ſignal donné par Meſſieurs les Juges, entrera au galop dans le camp, ayant un Javelot à la main et un autre ſous la cuiſſe; Il rencontrera ſon adverſaire au milieu du camp, où ils jetteront le premier javelot; Ils tourneront à droite et ſe rencontreront au travers du camp ou ils jetteront le ſecond javelot; Ils tourneront encore à la droite, prendront le piſtolet, et ſ'étant rencontré au milieu, ils lâcheront le coup en l'air; Ils tourneront encore à la droite et prendront l'autre piſtolet, et ſ'étant rencontrés au travers du camp, lâcheront en l'air le ſecond coup; Ils tourneront encore à droite, tireront l'épée et viendront au milieu du camp ſe donner contre le haut du casque un coup d'epée et continueront leurs voltes jusqu'au troiſiéme coup, après lequel ils tourneront au milieu du camp, en ſe donnant des coups d'epée jusqu'au ſignal des Trompettes qu'ils ſortiront du camp, chacun du côté qu'il y eſt entré. Pendant ces Combats, il n'y aura d'autre muſique que le roulement des Timbales; Les Trompettes placées derriére le Maréchal de Camp Général donneront le ſignal du commencement et de la fin des combats, et toutes les Trompettes et Timbales répondront par des fanfares qui dureront le tems que les Chevaliers mettront à ſortir du camp. La Banniére de chaque Chevalier le ſuivra jusqu'à la barriére et ſe placera pendant ſon combat vis à vis le Pennon du Chef. Après que ces combats ſeront achevés, une fanfare générale ſuivie d'un appel des Trompettes des Juges du Camp, auquel les Trompettes des Quadrilles répon-

répondront, indiquera le moment où doit commencer le Combat de la Mêlée; Les douze Chevaliers des Deux Quadrilles ayant leurs Chefs à leur tête, entreront dans le champ, et s'étant rangés sur une ligne, sur le travers de la carriére, armés de leurs masses d'armes, commenceront le combat, au son d'une musique guerriére, que les Hautbois, Fifres, Tambours et Clarinettes, que le Maréchal de Camp Général a amenés, joueront; les Banniéres qui se seront en même tems approchées des barriéres, crieront le cri de guerre de leur Chevalier.

Le Combat étant fini et les Chevaliers retournés à leurs places, le Maréchal Général rentrera dans le camp avec sa Suite. Après avois pris les ordres de Messieurs les Juges du Camp, et ayant fait rentrer les Quadrilles qui se mettront vis à vis l'une de l'autre au travers du camp, leurs Banniéres en sécond rang et leurs Pages en troisiéme, le Roi d'Armes leur donnera l'heure pour le lendemain. Ils sortiront ensuite en se croissant et ayant fait le tour des lices, ils prendront le chemin de leur rendez-vous, en observant le même ordre qu'ils ont gardé en arrivant. Le Maréchal Général sera de même; et Messieurs les Juges du Camp escortés des Chevaux Légers de la Garde, quitteront les derniers la place.

Seconde Journée.

Meſſieurs les Juges du Camp, le Maréchal de Camp Général, les Chevaliers Tenans et Aſſaillans conduits par leurs Chefs, ſ'étant rendus aux Barriéres dans le même ordre qu'ils ont obſervé la veille, et ayant fait leur Comparſe, le Maréchal Général ſera fermer les Barriéres et aura ſoin de faire porter les Têtes à diſtances égales et aux endroits convenus.

Cette Seconde Journée étant deſtinée aux Joutes et à la Courſe des Têtes, Le ROI ainſi que Monſeigneur le Duc de Sudermannie ayant fait quitter l'armure à leurs Chevaliers pour les mettre plus à leur aiſe pour les courſes, les Chevaliers de la Quadrille des Tenans ſeront vêtus d'un Pourpoint de ſatin bleu céleſte, le Manteau de même, doublé ainſi que le pourpoint, qui eſt tailladé, de ſatin capucine, les haut de chauſſes de même; le tout garni de réſeaux d'or; les bottes noires à grands canons, des éperons dorés, un chapeau de velours noir, rattaché du côté gauche et ſurmonté d'un bouquet de plumes blanches et noires; Ils auront en main un Javelot doré, en forme de pique; leurs chevaux auront une ſelle de ſatin bleu, galonnée en or, et ſur la tête trois plumes blanches flottantes; la criniére du Cheval ſera treſſée avec beaucoup de cocardes bleues et capucines; Le Roi portera un pourpoint de drap d'or garni de réſeaux d'or, tailladé de ſatin bleu céleſte, le manteau de ſatin de la même couleur doublé de drap d'or; un chapeau de velours noir, rattaché du côté gauche par une agraſſe de diamans, un cordon de diamans autour du chapeau, des plumes blanches et une maſſe de héron; le cheval ſera orné comme ceux des Chevaliers, mais avec plus de magnificence.

Monſeigneur le Duc de Sudermannie portera, ainſi que ſes Chevaliers, un habit de la même forme que celui des Tenans, et ne differera que par la couleur; ceux de S. A. R. ſont des pourpoints de drap d'argent, tailladées de ſatin couleur de feu, manteau de même étoffe que le pourpoint; les ſelles des chevaux, blanc et or. Lorsque les deux troupes des Tenans et des Aſſaillans ſeront ſorties du camp et ſe ſeront rangées aux deux bouts dans le même ordre que la veille, Monſieur le Maréchal de Camp Général fera placer ſes Héraults d'Armes et ſes Aides de Camp aux endroits les plus propres pour bien obſerver les différentes pieces qu'on doit courir; Il fera ſortir ſa Banniére et ſon Page et reſtera ſeul au milieu du Camp, ayant à ſa gauche un peu en arriére le Roi d'Armes.

Le ſignal ſe donnera par un appel des Trompettes des Juges du Camp à qui ceux des Tenans répondront et qui recevront la réponse des Aſſaillans; les Trompettes des Juges du Camp répondront à ceux-ci, et ſerviront de ſignal au commencement de chaque courſe differente; Ce ſignal donné, la marche que les Trompettes des Juges du Camp commenceront à ſonner et que toutes les Timbales et Trompettes continueront de jouer pendant la courſe, ne ſera interrompue que par la fanfare que les Timbales et Trompettes du parti du Chevalier qui emportera les Têtes joueront; et à la fin de la courſe, une fanfare générale ſera jouée pendant que les deux Chevaliers combattans ſalueront les Reines et ſe retireront hors du camp.

Rien ne peut mieux rendre l'ordre des Courſes que d'en décrire ici les tours.

Les

Les deux Chevaliers qui doivent courir l'un contre l'autre, prendront ſi bien leur tems, qu'ils ſe rencontreront vis à vis le Maréchal de Camp Général, au milieu du camp; Ils ſe ſalueront de la lance, en ſe croiſſant, enſuite ils ſ'approcheront par une petite volte de la Barriére où ils ſalueront les Reines et Meſſieurs les Juges du Camp; Ils reprendront enſuite leur volte, et ſ'étant croiſés de nouveau, ils prendront leur carriére le long de la lice; Ils emporteront en courant une Tête de Turc, pôſée ſur un faiſceau de piques; Ils ſ'arréteront dans le coin en élevant la pointe de la Lance, qu'ils rendront à un de leurs Pages; Ils prendront la Javeline, et après avoir fait une volte dans le coin, ils reviendront toujours au galop vers la même lice où ils ont déja couru, et darderont une Tête de Turc, poſée hors du camp ſur une colonne tronquée; Ils prendront le Dard qui eſt attaché à leur écharpe; Ils reviendront au milieu du camp, et feront une grande volte autour du Maréchal de Camp Général; Ils partiront en même tems et changeant de côté, ils iront au côté oppoſé à celui, près duquel ils ont couru et jetteront leur dard dans un bouclier, où eſt peinte une Gorgonne, et changeant de main au coin de la lice, ils reviendront à toute bride emporter avec l'épée une Tête de Negre, pôſée à deux pieds et demi de terre; Ils ſe rencontreront au milieu de la carriére devant le Maréchal de Camp Général, et ſ'arrêteront; Ils ſe ſalueront et après avoir ſalué les Reines et Meſſieurs les Juges du Camp, ils ſe croiſeront de nouveau et ſortiront du camp, au petit galop. Comme chacun des Chevaliers fera trois courſes, il y aura ce jour 39 courſes.

Après qu'elles feront finies, le Maréchal de Camp Général ayant raſſemblé autour de lui les Héraults

 d'Armes

d'Armes et ſes Aides de Camp, pour confronter les régitres des courſes, précédé de ſon cortége, ira rendre compte à Meſſieurs les Juges du Camp, des courſes de ce jour. Pendant ce tems, Le ROI et Monſeigneur Le Duc de Sudermannie partageront leurs Douze Chevaliers en deux troupes de Six chacune; Ils ſe mettront à la tête de la Premiére, et feront conduire la Seconde par leur Banniére; Ils entreront ainſi dans le camp, et au ſon d'une muſique guerriere formeront au petit galop pluſieurs figures, que les Eſpagnols appellent Parecas, et ces tours finis ſortiront de nouveau du camp.

Meſſieurs les Juges du Camp ayant prononcé ſur les Courſes du Jour, feront rentrer le Maréchal de Camp Général dans le camp, et les deux Quadrilles ſ'y étant rendues comme le jour précedent, le Roi d'Armes de Suede publiera les Vainqueurs, au ſon des fanfares; et après avoir indiqué l'heure pour la journée ſuivante; les Chevaliers, le Maréchal de Camp Général, et Meſſieurs les Juges du Camp, ſe retireront de la même maniere qu'ils l'ont obſervé la veille.

Troiſiéme

Troisiéme Journée.

Messieurs les Juges du Camp, Monsieur le Maréchal de Camp Général, les deux troupes des Tenans et des Assaillans, s'étant rendus aux Barriéres, et ayant fait leur Comparse comme la Seconde journée, Monsieur le Maréchal de Camp Général ayant fait fermer les Barriéres et poser les Têtes et les Bagues qu'on doit courir, au signal usité, les Courses commenceront. Un Chevalier de chaque Quadrille entrera la lance à la main, et ayant salué les Juges et les Reines, ils prendront leur course et iront emporter la Premiére Bague, ils s'arrêteront dans le coin en élevant la pointe de la lance, et prendront une petite volte à la droite; Ils réprendront leur course et iront emporter la Seconde Bague à la Barriére opposée à celle, près de laquelle ils ont deja couru; Ils s'arrêteront dans le coin, et rendront leur lance au Page qui s'y est placé pour cet effet; Ils tireront leur pistolet et courant à toute bride près de la premiére barriére, ils lâcheront leur coup contre une Tête de Nêgre posée a deux pieds de terre; Ils remetront leur pistolet, et prendront dans le coin la pique qu'ils ont porté en main et courreront au milieu de la carriére, s'arrêteront vis à vis l'un de l'autre au signal, et après avoir salué les Reines et les Juges sortiront au petit galop; Les Courses des Bagues êtant finies, on terminera les Joutes par la Course à la Foule ou la Lance des Dames. Monsieur le Maréchal de Camp Général fera mettre autant de Bagues qu'il y a de Chevaliers de chaque côté, c'est a dire, Treize; les Chefs à la tête de leurs Chevaliers entreront la lance haute dans le camp, et se placeront vis à vis l'un de l'autre au travers du camp; Ils se salueront en entrant. Au signal, le Chef

des Tenans commencera le galop par la volte à la droite, et fera suivi de tous ses Chevaliers; Il prendra sa carriére le long de la lice, il courrera remporter la Bague qui y est suspendue, il ralentira un peu son galop et reprendra sa course à la lice opposée à celle qu'il à deja couru; Il emportera la Seconde Bague, et revenant à sa place, il s'arrêtera, en saluant la Quadrille qui lui est opposée; Tous les Chevaliers courreront l'un après l'autre à la fois en suivant leur Chef en même tems que lui. Ce tour sera suivi de la Seconde Quadrille, et sera répeté par les deux jusqu'à ce qu'ils ont fait trois courses. Ils sortiront ensuite du camp, en se saluant. Cette Course achevée, on terminera la journée par les mêmes cérémonies qu'on à observé à la Seconde Journée.

Quatrième Journée.

Les Chevaliers devant rompre en lice contre la Quintaine se présenteront ce jour, armés de toutes piéces, aux Barriéres qui est aussi le dernier du Tournoi ; Après ses Comparses, Monsieur le Maréchal de Camp Général fera poser la Quintaine sur la Barriére qui est la plus proche de la Loge de Messieurs les Juges, et après avoir placé ses Héraults d'Armes et ses Aides de Camp à un endroit commode pour observer facilement les coups, fera donner le signal. Un Chevalier de chaque Quadrille entre, et après s'être salué réciproquement et avoir salué Messieurs les Juges, le Chevalier de la Quadrille des Tenans prendra sa course et courrera rompre sa lance contre la Quintaine ; Il reviendra se placer à la droite du Maréchal de Camp Général, tandis que son adversaire quittant la gauche du Maréchal de Camp Général, ira prendre sa course à son tour ; Ils sortiront du camp en faisant les mêmes tours qu'aux autres courses. Ces courses finies, le Tournoi sera terminé par le Combat de la Mêlée: Les Deux Chefs, suivis de Six Chevaliers de chaque Quadrille, entreront dans le camp, se rangeront vis à vis l'un de l'autre au travers du camp, armés de leurs épées, et commenceront le combat, au son d'une musique guerriére des Hautbois, Fifres, Tambours et Clairons, que le Maréchal de Camp Général à amené. Les Banniéres des Chevaliers qui combattront s'approcheront de la Barriére, et au commencement du combat crieront leur cri de guerre. Ce combat fini les Six autres Chevaliers des deux Quadrilles entreront dans la carriére, et combattront ensemble de la même maniere que les précedens l'ont fait. Ces Combats finis, le Maréchal de Camp Général

rentrera

rentrera dans le camp avec toute sa suite; fera rentrer les deux Quadrilles dans le camp, de la maniére qu'ils l'ont été les jours précédens, et le Roi d'Armes publiera les Vainqueurs au son des trompettes.

Après plusieurs fanfares, le Roi d'Armes criera: *Banniéres et Pennons! Retournez! le Tournoi est fini.* Les deux Quadrilles se mettront en marche, défileront ensemble autour des lices, et prendront leur chemin par la Rue de Horn pour retourner au Chateau.

Marche des Tenans et des Assaillans, en quittant le Tournoi.

Les Timbales des deux Quadrilles.

Leurs Trompettes.

Les Pennons du ROI et de Monseigneur le Duc de Sudermannie, et tous les Hallebardiers de S. A. R.

Deux Heraults d'Armes de S. A. R.

Deux Heraults d'Armes de Suede.

Le Roi d'Armes.

Les Pages de S. A. R.

Deux Pages de l'Ecurie du Roi.

Quatre Ecuyers du Roi.

Douze Hallebardiers de S. M.

La Banniére Royale à droite, la Banniére de S. A. R. à gauche.

Le ROI, Monseigneur le Duc de Sudermannie, les 24 Gardes du Corps du Roi marchans sur deux lignes, leur Officier à leur tête.

Les Aides de Camp du ROI.

Les Aides de Camp de S. A. R.

Douze Hallebardiers du ROI.

Les

Les Banniéres du Comte *Adam de Lewenhaupt* et du Comte *de Stenbock.*

M:r le Comte ADAM DE LEWENHAUPT. M:r le Comte DE STENBOCK.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *Sten de Lewenhaupt* et du Comte *de Posse.*

M:r le Comte STEN DE LEWENHAUPT. M:r le Comte DE POSSE.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *de Fersen* et du Comte de *Dücker*,

M:r le Comte DE FERSEN. M:r le Comte DE DÜCKER.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *d'Hamilton* et du Comte *de Horn.*

M:r le Comte D' HAMILTON. M:r le Comte DE HORN.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Comte *de Sinclair* et du Baron *de Wachtmeister.*

M:r le Comte DE SINCLAIR M:r le Baron DE WACHTMEISTER.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *d'Oxenstierna* et du Baron *de Liewen.*

M:r le Baron D'OXENSTIERNA. M:r le Baron DE LIEWEN.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Kruse* et du Baron *de Rålamb.*

M:r le Baron DE KRUSE. M:r le Baron DE RÅLAMB.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Stackelberg* et du Baron *d'Essen.*

M:r le Baron DE STACKELBERG. M:r le Baron D'ESSEN.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *de Lantingshausen* et du Baron *De Geer.*

M:r le Baron DE LANTINGSHAUSEN. M:r le Baron DE GEER.

Leurs Pages.

Les Banniéres du Baron *d'Ehrenswärd* et du Baron *de Rammel.*

M:r le Baron D'EHRENSWÄRD. M:r le Baron DE RAMMEL.

Leurs Pages.

Les Banniéres de Monsieur *de Silfversparre* et de Monsieur *de Ribbing.*

M:r DE SILFVERSPARRE. M:r DE RIBBING.

Leurs Pages.

Les Bannieres de M:r *d'Aminoff* et de M:r *de Toll.*

M:r D'AMINOFF. M:r DE TOLL.

Leurs Pages.

Monsieur le Maréchal de Camp Général se mettra en marche, et Messieurs les Juges du Camp prendront le même chemin par lequel ils sont arrivés, et observeront le même ordre dans leur marche.

Note

Note.

S'il se présente des Chevaliers Etrangers *) ou inconnus, aux Barriéres, les Officiers des Chevaux Légers de la Garde qui y seront postés, les y arrêteront, jusqu' à ce qu'ils ayent eu le tems d'en faire rapport à M:rs M:rs les Juges du Camp, qui enverront sur le champ un de leurs Héraults d'Armes, accompagné d'un des Aides de Camp du Maréchal de Camp Général, pour éxaminer si les renseignemens que ces Chevaliers leur donneront, conviennent avec ce qui aura été concerté avec les Chevaliers la veille, puisque selon le 19:me Article du Défi, le Chevalier qui veut se présenter, connu ou inconnu, aux Barriéres, doit s'être légitimé chés un de M:rs M:rs les Juges du Camp. Après que les éclaircissemens seront pris, M:rs M:rs les Juges du Camp le feront conduire à la place, qui lui est assignée, et ils enverront instruire le Chef des Tenans, des Courses qu'il voudra courrir et quel Chevalier il souhaite de combattre. Le Chef des Tenans conviendra avec M:rs M:rs les Juges du Camp, du moment que ces courses doivent commencer.

---

*) On entend sous la classification d'Etrangers, les Chevaliers qui ne sont ni de la Quadrille des Tenans, ni de celle des Assaillans.

Errata.

Page 19. Ligne 22. ecartelé: le premier d'azur, le ſecond d'or; ſur le premier, un pied d'aigle entre deux étoiles à ſix pointes, deux au deſſus et une au deſſous, le tout d'argent; ſur le ſecond un ſabre. Liſés: *Au chef d'azur un pied d'aigle entre trois étoiles à ſix pointes d'argent, deux au deſſus, et une au deſſous; le bas, d'or a un ſabre d'argent.*

Ligne 30. aprés naturelle, mettés, *en champ d'azur.*

Page 23. Ligne 24. ce, Liſés ſe.